

# L'Animatore Digitale e il PNSD

---

Ruolo e potenzialità

# Il ruolo degli «Animatori Digitali»

Per l'Animatore Digitale (A. D.) si potrebbe parafrasare ciò che disse Don Abbondio di Carneide, e il suo: «chi era costui» potrebbe diventare «L'A. D. : cosa farà costui?».

Forti diffidenze da più ambiti.

Secondo l'articolato del Piano Nazionale Scuola Digitale ciascuna Scuola entro il 10 dicembre, si era detto in un primo momento, entro il 17 si è stabilito successivamente, dovrà dotarsi di una figura alla quale affidare quest'incarico ed un budget complessivo di 1.000 euro all'anno, che l'A. D. sarà incaricato di investire in formazione per i docenti e attività per gli studenti.

Starà all' A. D. dare concretezza alla propria azione.



# Finalità generali

---

L'Animatore digitale dovrà attivare tutte quelle azioni che possano facilitare la trasformazione degli studenti seppur «nativi-digitali» da «fruitori passivi» in utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche in produttori, creatori, progettisti.

E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti o strumenti che siano «più familiari» ai loro studenti.

# Compiti

---

Il campo operativo dell'A. D. riguarda tre ambiti che diventeranno parte integrante del POF della scuola (Ferri, P., *Un terremoto digitale scuote la scuola italiana*):

- **La formazione metodologica e tecnologica dei colleghi**
- **Il coinvolgimento della comunità scolastica**
- **La progettazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola**

# La Formazione metodologica e tecnologica dei colleghi

---

Si tratta, insieme alla Banda Larga, del tema più rilevante del Piano Nazionale Scuola digitale. Cioè, quello, di coordinare e sviluppare un piano di formazione o autoformazione dei docenti della scuola all'uso appropriato e significativo delle risorse digitali o alla pubblicizzazione e condivisione di «buone pratiche» già consolidate per alcuni insegnanti ma non per tutti.

L'Animatore digitale svolgerà questo ruolo coerentemente con le indicazioni del Piano Nazionale Scuola Digitale, promuovendo cioè, in particolare, piani di formazione sulla didattica laboratoriale, sulle “metodologie attive” di impronta costruttivista, sulle competenze di *new media education*, sui nuovi contenuti digitali per l'apprendimento.

- Una formazione metodologica, cioè, che possa favorire l'utilizzo consapevole e la comprensione critica delle tecnologie didattiche. Il tutto con l'obiettivo strategico di rendere prima i docenti e poi gli studenti "creatori" e utenti critici e consapevoli di Internet e dei *device* e non solo "fruitori digitali" passivi.

L'Animatore digitale dovrà essere un esperto di metodologie e tecnologie didattiche e avere la capacità di animare e coordinare la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative ai progetti di innovazione.

# Interventi di formazione o condivisione metodologie

---

Il contesto di riferimento è quello del *blended learning* ovvero dell'apprendimento misto o ibrido

- Spazio flessibile (aule 3.0)

## 🌀 Didattica collaborativa

- *Flipped Class* (Didattica capovolta)
- Aule laboratorio disciplinari
- *TEAL* (tecnologie per l'apprendimento attivo)
- *Debate*

# Il modello di programmazione «flipped class»

E' composto dalle tre seguenti fasi:

---

1. Identificazione dei risultati desiderati,
2. Determinazione delle prove accettabili,
3. Pianificazione delle esperienze e delle lezioni utili per l'apprendimento. Come si vede, la prima cosa da identificare è ciò che alla fine gli studenti devono sapere e saper fare, ponendosi delle domande che funzionino da indicatori per gli esiti attesi e stabilendo quale possa essere il modo per verificare l'acquisizione delle conoscenze e delle abilità coinvolte.

La maggior parte delle nozioni e dei contenuti possono essere forniti grazie al suggerimento di video reperibili in rete o creati ad hoc dal docente, consolidati attraverso la somministrazione di attività di lettura o di comprensione del testo. Il docente potrà comprendere se gli studenti hanno realmente appreso quando questi saranno in grado di sintetizzare i contenuti da varie fonti e produrre, per esempio, un nuovo documento. In questo modo i discenti hanno la possibilità di discutere, confrontarsi, produrre congetture, argomentare e insegnare ai propri compagni quanto letto e compreso.



# Flipped class: un esempio concreto

## Le tre leggi di Keplero.

- Il docente di fisica assegnerà il capitolo fornendo dei materiali digitali o cartacei (bibliografia) di supporto oltre ai contenuti illustrati sul libro di testo...
- Chiederà agli studenti, divisi in gruppi, di puntualizzare:
  - La giusta collocazione storica in merito all'elaborazione delle leggi nell'ambito della rivoluzione copernicana (culmine)
  - Una completa trattazione matematica relativa alla curva descritta nell'ambito delle leggi
  - L'illustrazione delle leggi e delle relazioni matematiche fra le grandezze coinvolte
  - ...

Seguirà analisi dei lavori svolti dai singoli e dal gruppo con valutazione finale

# Coinvolgimento della comunità didattica

---

- Un compito molto rilevante dell'Animatore digitale è, infatti, proprio quello di favorire la partecipazione e stimolare non solo l'attività dei colleghi ma anche quella degli studenti e dei genitori nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD.
- La scuola dovrebbe, in questo modo aprirsi a momenti formativi organizzati per le famiglie e per gli altri stakeholder territoriali (Comuni, Biblioteche, Imprese, Fondazioni, Banche ecc.) cercando di promuovere la diffusione di una cultura della cittadinanza digitale condivisa e dell'alternanza scuola-lavoro in maniera diffusa sui territori.

# La progettazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili all'interno della scuola

---

- Azione #17: Si tratta ad esempio dell'utilizzo di strumentazioni per le didattiche innovative anche specifiche come la robotica educativa, la programmazione (*coding*) in "Scratch" (<https://scratch.mit.edu/>), l'utilizzo didattico di stampanti 3D ecc. . Tutto questo implica ovviamente nuove soluzioni per la distribuzione degli spazi fisici della scuola. Soluzione architettoniche che meglio si adattino ad una scuola "aumentata dalla tecnologie" e aperta alle ulteriori trasformazioni che le tecnologie vi porteranno.

# Cos'è *Scratch*?

- Scratch è un nuovo linguaggio di programmazione che rende semplice creare storie interattive, giochi e animazioni, e condividere le tue creazioni con gli altri del web.
- Scratch è sviluppato dal Lifelong Kindergarten research group dei Media Lab del MIT ( <https://scratch.mit.edu/> ).
- Il gruppo sviluppa nuove tecnologie che, seguendo lo spirito della costruzione e della pittura con le dita usate alla scuola materna, espandono le possibilità di disegnare, creare e imparare.
- Il software di Scratch è completamente gratuito e il codice sorgente è disponibile con licenza [Scratch License](#). I loghi di Scratch sono di proprietà del [MIT](#).

# Azione #24: Potenziamento efficacia biblioteca

---

- si intende promuovere a livello locale la nascita di reti di scuole che completino o realizzino ex novo biblioteche scolastiche capaci di assumere anche la funzione di centri di documentazione e alfabetizzazione informativa, anche aperti al territorio circostante, nei quali moltiplicare le occasioni per favorire esperienze di scrittura e di lettura, anche con
- l'ausilio delle tecnologie e del web.
- Le reti saranno anche centri di formazione per i docenti sulle tematiche della gestione di risorse informative cartacee e digitali e costituiranno un presidio in assenza di biblioteche sul territorio - forme innovative di prestito e consultazione (incluso il prestito digitale).